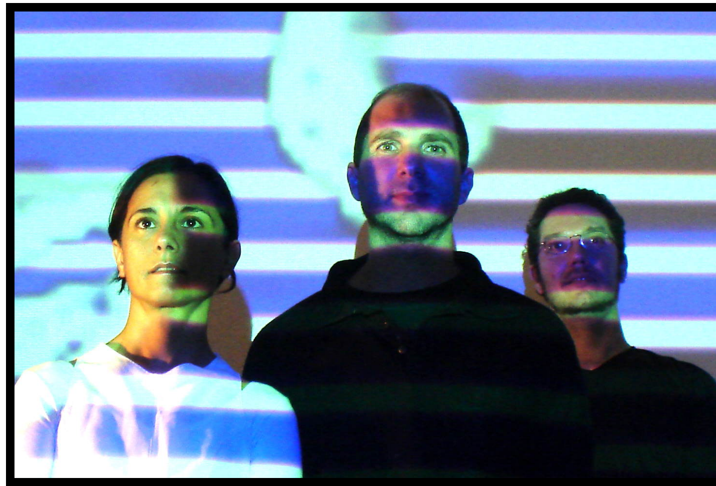
# SPEAK 3 (3.0 / 3.1 / 3.5) 2009-2010-2011

Obra interdisciplinaria de Alejandra Ceriani, Fabricio Costa y Fabián Kesler
WWW.SPEAKINTERACTIVE.BLOGSPOT.COM



*UNA OBRA QUE REFLEXIONA ACERCA DEL LA COMUNICACIÓN E INCOMUNICACION CONTEMPORANEAS, POR MEDIO DE EL CUERPO, EL SONIDO, LAS ARTES VISUALES ELECTRONICAS Y LA TECNOLOGIA DE SENSADO Y CAPTACION EN VIVO.*

*ALEJANDRA CERIANI, FABRICIO COSTA ALISEDO Y FABIÁN KESLER PRESENTAN LATERCERA VERSION DE SPEAK: UNA PIEZA MULTIMEDIAL EN TIEMPO REAL, DONDE SE PARTE DE UNA REFLEXION SOBRE LOS PROCESOS DE CAMBIO EXPERIMENTADOS EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA EN TORNO A LOS FENOMENOS DE COMUNICACIÓN-INCOMUNICACION.*
*LOS ESTADOS DE MOVIMIENTO / QUIETUD DE UN CUERPO SON CAPTADOS POR UNA CAMARA EN ESCENA, Y LUEGO REINTERPRETADOS EN PARADIGMAS VISUALES Y SONOROS , QUE SE COMBINAN CON EL MATERIAL AUDIOVISUAL GENERADO Y PROCESADO EN VIVO, GENERANDOSE ASÍ DIFERENTES ESTADOS DE RELACION ENTRE LOS ARTISTAS Y LOS MEDIOS, A MODO DE CONCIERTO MULTISENSORIAL.*

Cuerpos que componen sonidos a la par que componen estructuras de gestos. Las interfaces físicas captan las señales mecánicas y articulares del cuerpo en movimiento, transformándolas en paradigmas computacionales, y las devuelve en configuraciones de imagen y sonido para componer en tiempo real. Así, se genera una interacción colectiva, que aunque parte de ciertas premisas y materiales, nunca será del todo igual a la anterior.

Por lo tanto, la puesta busca comprometer varios niveles de modalidad de atención sensorial tanto de los *performers* como de los espectadores, en ambientes sonoros e imagos inmersivos.
Un cruce de sentidos que transcurre por diferentes estados y participaciones de los artistas.

En su primera versión, el énfasis estuvo puesto en denotar la preponderancia de los medios artificiales en la cadena comunicativa, utilizando como elementos icónicos a la pantalla mostrando la deformación del cuerpo visto en vivo, y al parlante, no sólo desde su emisión sonora sino también visual, en base a los movimientos de su cono, que alimentaron de modo pertinente la estética visual y sonora de la obra.
En la segunda versión se trata la comunicación interpersonal y el gesto de intimidad en medio de la situación actual de saturación tecnológica e informativa, y finalmente en esta tercera versión se aborda, siempre de manera metafórica y subjetiva, la violencia comunicativa. Esto es: la imposición de mensajes, el criterio discriminador de los mass-media, el solapamiento, la prepotencia y la interrupción de un mensaje sobre otro, que deja al mensaje originario trunco, violado, y que termina en incomunicación.

*"Quizas este estado de incomunicación contemporánea, paradójicamente en la era de las comunicaciones masivas e hiperveloces, con tecnologías cada vez más sofisticadas, contiene en sí el germen de un nuevo tipo de comunicación, donde lo sensitivo y lo intuitivo tengan valor real, dejando la idea de significado y entendimiento racional en un plano secundario."*

***Esta propuesta busca:***

- Relacionar el campo de la danza con el de las nuevas tecnologías, y más específicamente, vincular la puesta e interacción entre cuerpo-sonido-imagen-tecnología.
- Actualizar los procesos compositivos en los campos de la danza, la animación y la música, en función de la constitución de nuevas metáforas y relaciones.
- Indagar en el uso de nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, plásticas, sonoras y escénicas, que inaugura una nueva capacidad de inferir y experimentar con lo conocido, encontrándole nuevos modos de acercamiento.
- Disuadir del preconcepto disciplinar y de los roles ejecutivos que se anteponen comúnmente en la jerga artística escénica: "el" músico, "la" bailarina, "el" coreógrafo, "el" artista visual. En esta propuesta no hay acompañantes y líderes, sino que el compromiso y la participación en la obra están integrados y compartidos





## CUENTAN LOS ARTISTAS

### *Sobre la obra*

La propuesta nace en 2005, en un encuentro de coreógrafos donde concurren y se conocen Alejandra Ceriani y Fabián Kesler.
En ese momento Alejandra presenta su "Proyecto Hoseo", performance interactiva. Fabián nota la concordancia de los puntos de búsqueda y experimentación estética, por lo que a partir de allí deciden emprender un trabajo en conjunto.
Nace de estos primeros encuentros una serie de vídeo danza experimentales y una obra llamada "Speak", en homenaje al parlante, icono de la comunicación contemporánea que inspiro gran parte de los resultados estéticos y conceptuales de la obra.
A su vez, *Speak* significa habla. Buscamos un tipo de comunicación no verbal también en nuestro trabajo, mostrando a los emisores artificiales como son la pantalla de video y el parlante "hablando" de maneras abiertas a la interpretación personal: sonidos, movimientos de parlante generando un lenguaje propio, cuerpo deformado en la pantalla, al mismo tiempo que el cuerpo real está en escena.

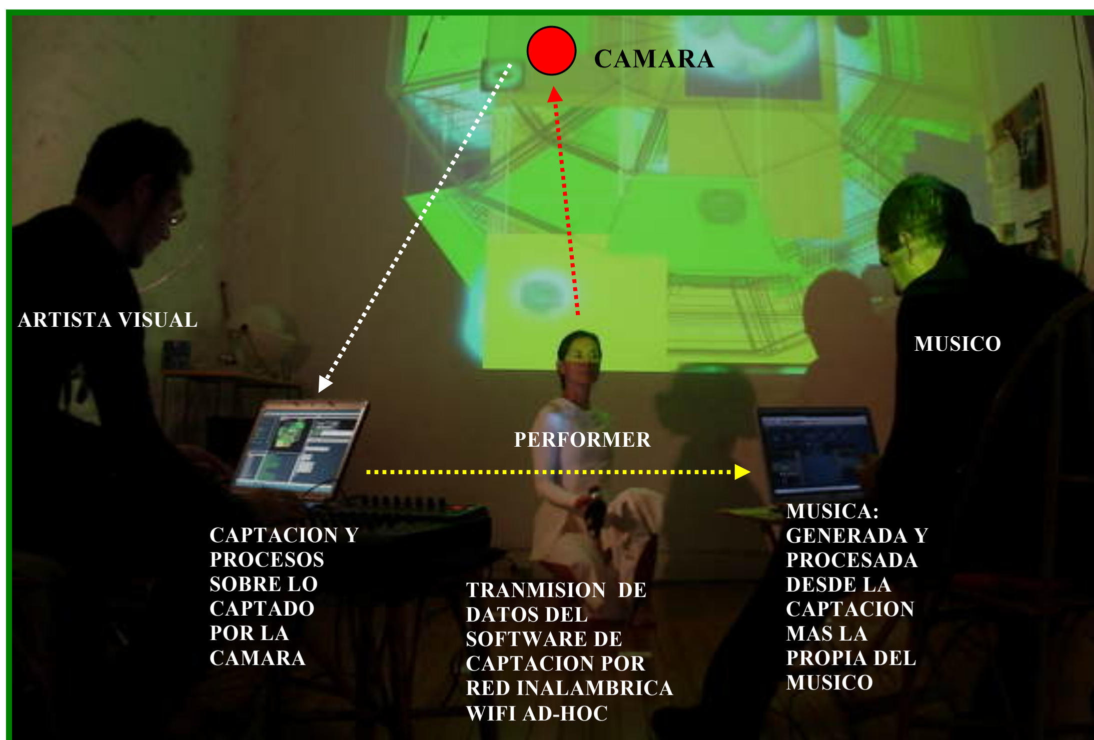
La versión **3.0** de la obra incluye a Fabricio Costa Alisedo, diseñador del software ***Moldeo***, quien pasa a ocuparse de los aspectos visuales (captura de movimiento y proyección).
***Moldeo*** es una **plataforma** de **código fuente abierto** que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación -en dos y tres dimensiones- y con efectos digitales en tiempo real.

En este caso funciona como una plantilla de conversión a datos de los movimientos captados por la cámara web. Entonces, el sonido de *Speak 3.0* consta de la reinterpretación estética de estos datos más la música propiamente generada por Fabián.

Fabricio también es el encargado del diseño de fondos y plantillas de animación generados y expuestos durante la obra.
La forma de la obra es de tipo improvisación pautada. Es decir existen zonas predefinidas en la obra pero su duración y el pasaje de una a la otra no es rígido sino que se depende de los climas y fuerzas que se generan en vivo por la interacción de los tres.
Ciertas imágenes sugerirán cambios y acoplamientos desde los sonoro y lo kinético, lo mismo desde el sonido o desde el movimiento. Siempre dejamos ese pequeño margen para la sorpresa escénica.

La versión **3.1**, llamada "Infrared", trabaja completamente a oscuras al prescindir de luz visible y utilizar iluminación por leds de tipo infrarojo, no visible por el ojo humano, sumado a ciertos cambios en la música y en el movimiento.
La versión **3.5** denominada "Multidim" agrega el uso de espacios múltiples, virtuales y reales, para su uso simultáneo en Speak. Los espacios virtuales incluyen proyección tanto en tiempo real de lo que sucede en el espacio real, como diferida de diferentes proyecciones pregrabadas.

**IMPLEMENTACION TECNICA DE SPEAK 3**




***Los orígenes de SPEAK: Un Parlante y su danza mágica***

Desde varios lugares, algo de casualidad y algo de redescubrir, se construyó esta obra.
Generando frecuencias audibles y sub-audibles desde un sintetizador de sonidos hacia un viejo parlante de gran sensibilidad muy cerca nuestro, captamos con la cámara toda la magia audiovisual que ello generaba, movimientos de la membrana del parlante y sonidos de ondas sintéticas simples y compuestas, y que reaccionaba y mutaba de manera sorprendente ante pequeños cambios en las variables acústicas: amplitud, frecuencia, forma de onda, densidad de sonidos… fenómeno llamativo de movimientos y de sonidos simultáneos que pasaron a ser estéticos y estructurantes para nuestro proyecto. Realmente estábamos viendo el sonido tal cual llega a nuestra corteza cerebral.



Llamativo desde el hecho de visualizar al emisor de primer grado, al generador de vibraciones. Podemos pensarlo en un ser humano, donde estaríamos visualizando sus cuerdas vocales.

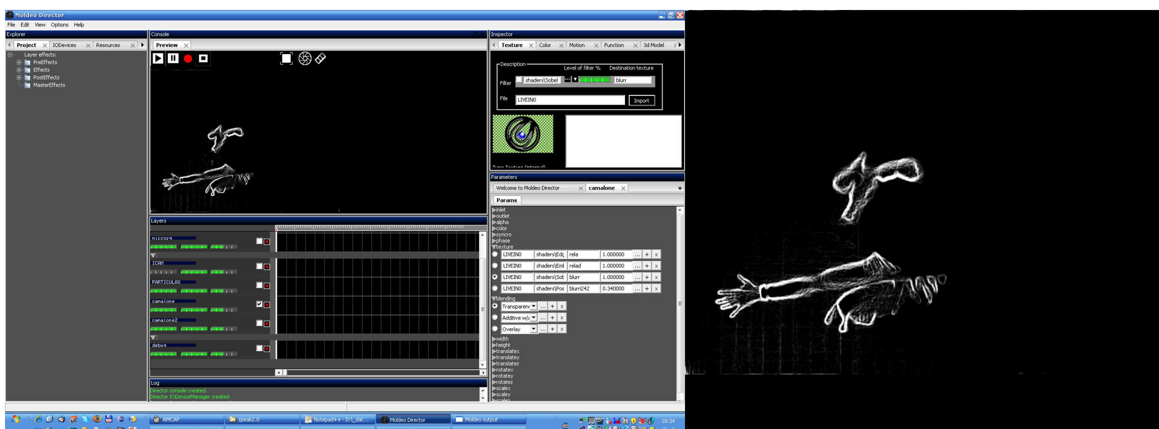
Además, estamos apreciando el patrón de vibración tal cual sigue en la cadena comunicativa: emisor, medio (aire) receptor (distintas etapas del oído). Por ejemplo, un patrón sinusoidal, caracterizado por el ir y venir continuos, deja de ser algo teórico y lejano para convertirse en una realidad palpable, no en una mera representación gráfica como podría ser un osciloscopio o un gráfico o un video de la onda.

Esto arroja, como dijimos, un sincronismo audiovisual perfecto, pero que a veces solo será visual por estar la onda acústica fuera de nuestro rango de audición, lo que genera apropiados silencios. Por otro lado el movimiento solo podrá ser seguido con exactitud por el ojo cuando su frecuencia no entre a velocidades muy altas, donde la resultante es otra y entra en juego la sugerencia y la imaginación respecto al movimiento de la membrana.
Al resultar dichos movimientos y sonidos tan poéticos y sugerentes, preferimos volcarlos al trabajo final con un procesamiento mínimo y elemental para la construcción de nuestro discurso.
Alejandra trabaja sobre la coreografía de movimiento y la captación de su cuerpo por la cámara.

Fabián reinterpreta esta información de la cámara en órdenes hacia su software de sonido, que suena o es modulado por los movimientos y quietudes que propone Alejandra.
A su vez Fabián genera música de manera propia, generándose así un "concierto" entre cuerpo, música e imagen interactuando en tiempo real.

***Aspectos Visuales***

Como se dijo antes, esta versión 3 de la obra incluye a Fabricio Costa Alisedo, diseñador del software ***Moldeo***, quien pasa a ocuparse de los aspectos visuales (captura de movimiento y proyección).
***Moldeo*** es una **plataforma** de **código fuente abierto** que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación -en dos y tres dimensiones- y con efectos digitales en tiempo real :



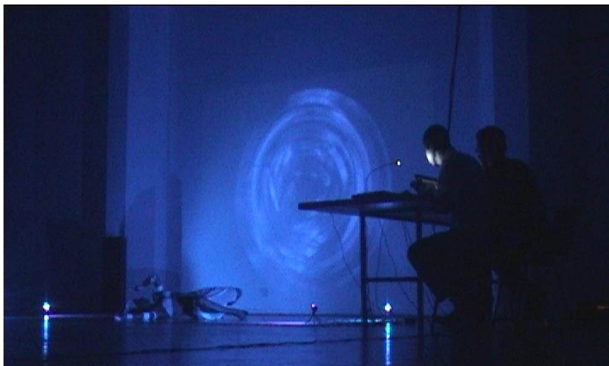
*Moldeo, software argentino interactivo, creado por Fabricio Costa Alisedo*

En este caso funciona como una plantilla de conversión a datos  de los movimientos captados por la cámara web. Entonces, el sonido de *Speak 3.0* consta de la reinterpretación estética de estos datos más la música propiamente generada por Fabián.
Fabricio también es el encargado del diseño de fondos y plantillas de animación generados y expuestos durante la obra.
La forma de la obra es de tipo improvisación pautada. Es decir existen zonas predefinidas en la obra pero su duración y el pasaje de una a la otra no es rígido sino que se depende de los climas y fuerzas que se generan en vivo por la interacción de los tres.
Ciertas imágenes sugerirán cambios y acoplamientos desde los sonoro y lo kinético, lo mismo desde el sonido o desde el movimiento. Siempre dejamos ese pequeño margen para la sorpresa escénica.

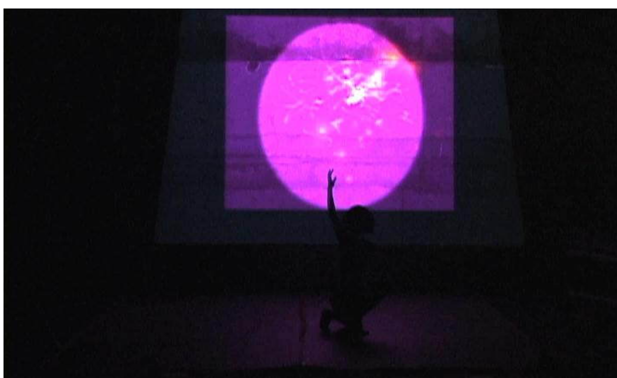
***Aspectos Sonoros***

Para la música, Fabián Kesler capta los datos representativos del movimiento para metaforizarlos en sonidos y procesos sonoros en tiempo real, lo cual genera una gran integración entre el movimiento, la animación y la música, pues todos dialogan de forma relacionada y correspondida en muchos momentos de la obra, dejando también momentos multimediales de independencia, de texturas fondo-figura, de figuras independientes, de silencios…

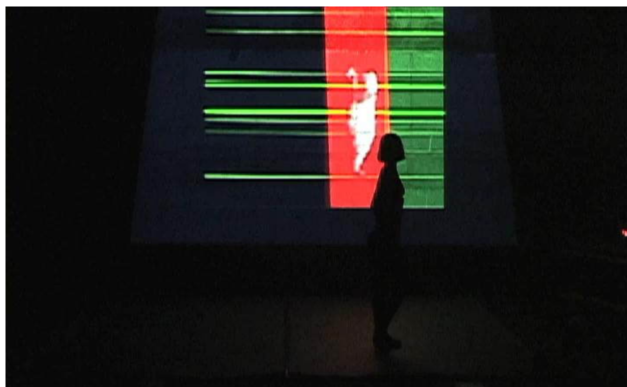
Aparte de la música consecuente del movimento, se integra música propia en vivo por medi ode sonidos más orgánicos, com oser pianos, percusiones y coros, así como también sonoridades más electrónicas y abstractas. Veamos como trabajan las tres primeras secciones de la obra:
En el comienzo de SPEAK 3.0 (Sección EMBRION) , los micro-movimientos de Alejandra Ceriani generan pequeñas variaciones tímbricas en el sonido.



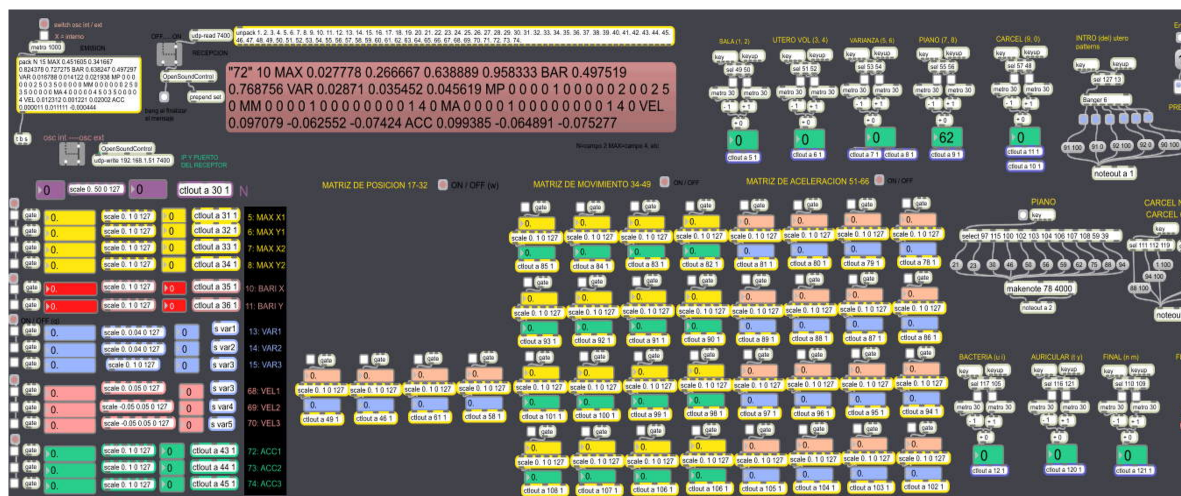
El momento 2 (NACIMIENTO) el estiramiento de los brazos modula sutilmente un sonido de coro en el eje x y un sonido de percusiones en el eje Y. De este modo Alejandra arma la banda sonora según sus movimientos y Fabián transforma lo que genera Alejandra y "concerta" enicma con otros sonidos  en un diálogo musical que nunca se repetirá igual.



Para la tercera sección (CARCEL), el escenario se divide en cuatro zonas sensibles, las cuales reaccionan en imagen y en sonido a la presencia de Alejandra a modo alarmas..El cuerpo actúa como un instrumento longitudinal de cuatro sonidos que pueden ser recorridos de muy diversas maneras.



El software utilizado por Fabian Kesler es MAX MSP, por medio de plantillas de diseño propio tanto para la conversión de datos de movimiento que llegan por red inalámbrica, como para la performance musical por medio de instrumentos no tradicionales a partir de periféricos de computadora (teclado, mouse, joystick)




## S P E A K 3 . 0 " I N C O M U N I C A C I O N "

Interacción. Tres artistas: Movimiento, Animación, Sonido.
Estímulo sinestésico. Llamado a los sentidos.
Cuerpo captado por cámara. Movimientos y quietudes reinterpretados en paradigmas visuales y sonoros que se combinan, se regeneran, se retroalimentan.

***"La incomunicación contemporánea puede ser el germen de una nueva comunicación"***

FICHA TÉCNICA:
DISEÑO DE MOVIMIENTO: ALEJANDRA CERIANI
DISEÑO VISUAL: FABRICIO COSTA ALISEDO
DISEÑO SONORO Y MUSICA: FABIAN KESLER
INDUMENTARIA: JAVIER SAMANIEGO GARCIA Y CINTIA SABRINA STIEB
TRANSMISIÓN WEB EN TIEMPO REAL: JAVIER ACUÑA
PRENSA: SIMKIN & FRANCO

**ESTA OBRA CUENTA CON EL APOYO DE PRODANZA**

**ZONAS / MOMENTOS DE SPEAK 3 (ESTRUCTURA SOBRE UN MODULO DE IMPROVISACION PAUTADA)**

**INTRO**: MICRO MOVIMIENTOS EN EL PISO (NIVEL DINAMICO BAJO), QUE GENERAN UNA MATRIZ GRAFICO EN CIRCULOS A MUY BAJA VELOCIDAD Y TRANSFORMACIONES MUY SUAVES EN UN SONIDO DE TIPO AMBIENT-PAD CONTINUO. > juego sobre lo circular, lo embrionario, la gestacion…ensimismamiento, comunicación interior, hacia uno mismo, el afuera no existe. Ale: en piso ensimismada Este fondo se mantiene en la sgte sección

**NACIMIENTO**: LOS 3 MEDIOS GRADUALMENTE HACEN SU APARICION,
TRABAJO SOBRE EJES X E Y DE **VARIANZA** (ALEJAMIENTO DE LAS EXTREMIDADES DEL BARICENTRO HORIZONTAL, ASIGNADO A CORO, Y VERTICAL, ASIGANDO A PERCUSION). SE SUMA PIANO TOCADO EN VIVO. IMAGEN (COMPLETAR FABRI).
SE EMPIEZA A VISLUMBRAR LA IDEA DE UN LENGUAJE COMUNICATIVO ALTERNATIVO, MULTIMEDIAL, INTERACTIVO....EXPLORACION CUERPO-SONIDO-IMAGEN en ESTADIO PRIMARIO, POST-NACIMIENTO.
MANIFESTACION DE EXISTENCIA, TOMA DEL ESPACIO..SE DESCUBRE EL EXTERIOR..ANSIA DE COMUNICARSE CON EL AFUERA, CON OTROS…COMUNICACIÓN TIPO ESTIMULO RESPUESTA CON UN DISPOSITIVO AUDIO-VISUAL…(comunicación básica, primaria, no necesariamente humana (cultural) sino animal)
LUEGO COMUNICACIÓN PRIMARIA ENTRE HUMANOS…ALE MOVIMIENTOS FABIAN MUSICA (piano en vivo)…
Salida: piano agresivo, cluster…que sincronicamente la "expulsa" a Ale que va a piso. Violencia, imposicion.

**SOLO PIANO**. NO MOVIMIENTO (ALE ENSIMISMADA / POSICION FETAL)…IMAGEN: PSEUDO OSCURIDAD..CUERPO CONFUNDIDO CON EL FONDO, EVOCANDO MAS MANCHAS DIFUSAS QUE UN CUERPO, ASOCIADAS A LAS RESONANCIAS DEL PIANO
SE MARCA ASI UNA IDEA DE AGRESION COMUNICATIVA...UN MEDIO TAPA A LOS OTROS, TOMA EL CONTROL...MIENTRAS LOS OTROS SON SILENCIADOS GRADUALMENTE.

**CONTROL 1 CARCEL**: EL DIFICIL ESCAPE A LA INFORMACION QUE EL PODER DESEA QUE SEA LA INFORMACION.
CARCEL CON 4 PUNTOS DE CONTROL A POSIBLES FUGAS, ESTRICTAMENTE VIGILADOS : METAFORA CON ALTERACIONES SONORAS Y VISUALES A MODO ALARMAS CONTRA ESCAPE..CLIMA TENSO Y HOSTIL, INCOMODIDAD, ENCIERRO.
sonidos> ideas de sirenas con ostinato disonante de dos sonidos
MOVIMIENTO: intento de fuga, agazapamiento, tension, atrapada
*SE SENSIBILIZAN CUATRO ZONAS DEL CUADRO DE CAPTACION DE LA CAMARA.*
*ES DECIR QUE CUANDO ALEJANDRA ENTRE A ALGUNA DE ESTAS ZONAS, OCURRIRAN COSAS, REACCIONARA EL SISTEMA.*
*EN ESTA SECCION SE EVOCA UNA IDEA DE "CARCEL COMUNICACIONAL" DE LA CUAL NO ES POSIBLE ESCAPAR.*
*UNA ALUSION A LA UNIFORMACION A LA QUE NOS SOMETEN LOS MASS-MEDIA.*
*SOBRE UNA MUSICA CONSTANTE, LA ENTRADA A ALGUNA DE LAS CUATRO ZONAS GENERARA DIFERENTES DEFORMACIONES EN EL SONIDO, AGRESIVAS Y ATEMORIZANTES, A MODO DE ZONAS DE CONTROL A LOS ESCAPES.*
*(luz: blanca molesto…tipo foco policial en búsqueda de preso que se fuga)*

**EL OJO ESPIA** (puntero láser Fabricio Costa en seguimiento a los movimientos de Alejandra Ceriani). El ojo QUE TODO LO VE, QUE INSPECCIONA Y DECIDE. Seccion audiovisual..sonido empieza limpio y se va deformando
(luz: verde, en conjunción con el láser. Sonidos dependen de la posición del laser en base a los datos pasados via red en tiempo real desde la computadora gráfica a la computadora sonora)

**MOVIMIENTO SOLO**: ALEJANDRA SE PONE AURICULARES, METAFORIZA SEGÚN SE QUIERA INTERPRETAR, A QUIENES SE AISLAN E INCOMUICAN DEL EXTERIOR ENTRANDO EN SU MUNDO POR MEDIO DE UN AURICULAR, O A AQUELLOS QUE INTENTAN ESCAPAR DEL ASEDIO Y ESCUCHAN LO QUE QUIEREN REALMENTE, AQUELLOS QUE UTILIZAN SU LIBRE ALBEDRIO, ESCAPANDO DE LA MAQUINARIA ACECHANTE...POR ESO DEJA EN SILENCIO A LOS MEDIOS QUE NO PUDIERON AMANSARLA.

**TOTAL INTERFERENCIA:** MENSAJES MEZCLADOS, PASTICHE CONTEMPORANEO, DECIR MUCHO PARA NO DECIR NADA, INTERRUPCION, ENTRECORTAMIENTO, NO-ESCUCHA, NO-PACIENCIA. SE ME OCURRE UNA SITUACION CAOTICA ENTRE LOS 3, DE MUCHA AGITACION, ENTRECORTAMIENTOS REPENTINOS, NO-COMUNICACION ES DECIR, UNA SECCION ANTI SINESTESICA, DE TIPO HETEROFONICA, DE LINEAS INDEPENDIENTES Y NO RELACIONADAS ENTRE SI.

**CONTROL 2 MANIPULACION DE LOS MEDIOS**: FABRI Y FABIAN (EMISORES) CONTROLAN A ALE (RECEPTORA). SE METAFORIZA ESTA SITUACION CON LOS JOYSTICKS APUNTANDO AL SUJETO...LOS MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK GENERAN CAMBIOS DE SONIDO Y DE IMAGEN QUE HACEN REACCIONAR A ALE/RECEPTORA, CONTRA SU VOLUNTAD, A MODO ROBOT SERVIL Y AUTOMATA.

**Trayecto de la obra SPEAK h/2010 (resumen)**

**2010**

Presentación en el Festivla Internacional de Nuevas Tecnologías INTERFACE 2.0 (Santiago, Chile) a modo seminario y performance

Presentación en el evento "CULTURA Y MEDIA" organizado por elGobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Presentación en la Segunda Bienal de La Plata, Tearo Argentino, en performance compartida junto al artista plástico Leonel Valle www.lionfishdesign.com

Presentación de SPEAK 3.1 en el CCEBA (Centro Cultural d eEspaña en BuenosAires) como acto performático de la presentación de libro "Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza", coordinado por Silvina Szperling.

Presentación de SPEAK 3.1 a modo de instalación en el evento "3D Animation Rocks", en el Centro Cultural Borges.

Presentacón de SPEAK 3.1 a modo Laboratorio Abierto en el Festival Internacional COCOA 2010

**2009**

Presentación de Speak 3.0 en el Centro Cultural Moca y en el Centro Cultural Borges,

Presentación en el IUNA a modo de workshop.

Presentación en el Festival Internacional de Videodanza a modo de workshop.

COCOA, Mesas de trabajo. Participación de los coreógrafos que presentaron obras dentro del marco del encuentro y espacio abierto para todos los profesionales de la danza. SPEAK. Proyecto multidisciplinario para videodanza y performance. A cargo de Alejandra Ceriani y Fabián Kesler. Viernes 25 de julio - 16:30hs – Centro Cultural Recoleta Microcine.

**2008**

Subsidio a la creación del Instituto para el Fomento de la Actividad de la Danza no Oficial de la Ciudad de Buenos Aires (PRODANZA) 2008.

Tecnoescena 08: Festival Internacional de Teatro, Arte y Tecnología, Del 30 de Octubre al 15 de Noviembre 2008, Centro Cultural Recoleta, Junín 1930 - Buenos Aires – Argentina, Trabajos de: Argentina, Chile, México, Colombia, España, Perú. En línea: Ver performance http://www.tecnoescena.com/contenido.asp?id=151

VideoDanzaBA´08; Festival Internacional de VideodanzaBA; del 6 al 11 de octubre; Centro Cultural Recoleta; Gobierno de la Ciudad de Bs As. Sala Microcine. Día: martes 7/10, 20.30hs. En línea: http://www.VideoDanzaBA.com.ar

Evento Cultura y Media 2008, 3° Encuentro multidisciplinario sobre el uso creativo de nuevas tecnologías y el desarrollo de las nuevas tendencias en el arte y la producción multimedia, Centro Cultural San Martín, del 18 al 21 de Septiembre de 2008. Curaduría Graciela Taquini. En línea: http://www.buenosaires.gov.ar/areas/cultura/ccgsm/ciclos/cultura_y_media.php; http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/cultura/ccgsm/ciclos/pdf_ciclos/prog_culturaymedia.pdf

Panelistas para charlas abiertas "Viejas Y Nuevas Tecnologías En Escena": ENCUENTRO INTERNACIONAL DE DANZA Y PERFORMANCE '08, Espacio alternativo para la Exploración e Investigación en Arte Escénico y Performático de Movimiento. Sala Cortazar – Biblioteca Nacional jueves 21 de febrero: 13 a 15:30 hs. En línea: http://www.recursosculturales.com.ar/blog/?p=211

PERFORMANCE E INTERACTIVIDAD (Clase Magistral) VideoDanzaBA 08, Por Alejandra Ceriani y Fabian Kesler; CENTRO CULTURAL RECOLETA (Junín 1930); Sala Microcine Miércoles 8 de octubre a las 14.30 hs. En línea: www.videodanzaba.com.ar

Ciclo MoA, Modus Operandi de Artistas, en Notorius, 12 de junio, 18.30 hs, En línea: (www.moaweb.com.ar). En línea: http://weblogs.clarin.com/agenda-n/archives/2008/06/tango_rock_jazz_ciudadana_y_brasilera.html

**2007**

Seleccionada para el Programa de Arte Interactivo III del Espacio Fundación Telefónica, a cargo de Mariano Sardón y Rodrigo Alonso, 2007. En línea:
http://www.telefonica.com.ar/espacio www.espacioft.org.ar

Mención Premio Paradigma Digital, Edición 2007, Sección Interdisciplinaria, MacStation. En línea:
http://www.macstation.com.ar:16080/premioparadigmadigital/obras_ganadoras_2007.html

Encuentro de Danza y Performance Bs As-San Isidro 2008), 19 de febrero, 19hs, Auditorio de la Biblioteca nacional. En línea: http://encuentrodanzayperfo08.blogspot.com/;
http://www.tecnoescena.com/danzayperfo08; http://www.newtonlaspelotas.net/index.php/danza/danza-y-performance-lo-off-hacia-lo-in.html

Búsqueda Sonoras, Museo Argentino de Ciencias Naturales Bernardino Rivadavia, Bs. As., Curador: Luís Marte, julio 07, http://www.diario.de/busquedasonora/agenda-julio.html
Fuga Jurásica IX, Museo Argentino de Ciencias Naturales Bernardino Rivadavia, Arte Sonoro Sala B, 06 septiembre 07. http://www.fugaweb.com.ar/
III Encuentro Internacional de Producción Artística Formato Digital, Facultad de Bellas Artes, UNLP, Teatro Argentino de La Plata, Gobierno Pcia de Bs. As, 8 de noviembre 07. En línea:
http://www.formatodigital.fba.unlp.edu.ar/; http://www.ffha.unsj.edu.ar/ievIV.htm

Festival 2008, Tecno-escena en el marco del «Palais de Tokyo», un espacio de creación contemporánea parisino, que eligió al Centro Cultural Recoleta para su primera salida al exterior. Sala Villa Villa, jueves 22 de noviembre, 20hs. En línea: http://www.tecnoescena.com/ver_nota.asp?codigo_nota=53

### Notas sobre SPEAK h/2008 (resumen)

Autor: Román Ghiliotti
Año: 09/01/2009
Titulo: Balance. Danza. Contemporáneo, Danzateatro, Improvisación, Performance
Revista digital: Balletin Dance · La Revista Argentina de Danza
En línea: http://www.balletindance.com.ar/index.php?option=com_content&task=view&id=354&Itemid=441

Autor: Román Ghiliotti
Año: 12/03/2009
Titulo: Contemporâneo, dança-teatro, improvisação, performance: uma retrospectiva argentina
Revista digital: Idanca.net
En línea: http://idanca.net/lang/pt-br/2009/03/12/contemporaneo-danca-teatro-improvisacao-performance-uma-retrospectiva-argentina/9939/

Autor: Alejandra Ceriani
Año: 5 Número 42, 2008.
Titulo: El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad [proyectos]
Publicación en Revista digital :: Malabia :: arte, cultura y sociedad
En línea:
http://www.dataexpertise.com.ar/malabia/sitio/index.php

Autor: Ale Cosin
Año: domingo 20 de julio del 2008
Título: PROPUESTAS DE ALEJANDRA CERIANI Y VALERIA PAGOLA; La tecnología sube a escena; Dos obras trabajan sobre la exploración de diferentes herramientas tecnológicas para potenciar el suceso artístico. Una modalidad que tiene historia.
Publicación: Diario Clarín; Sección Espectáculos. En línea: http://www.clarin.com/diario/2008/07/20/espectaculos/c-01401.htm

Autor: Nea Rattagan
Año: Miércoles, 19 de Marzo de 2008 05:20
Título: DANZA y PERFORMANCE :: Lo off hacia lo in
Publicación electrónica : http://www.newtonlaspelotas.net/index.php/danza/danza-y-performance-lo-off-hacia-lo-in.html
http://movimientolaredsd.ning.com/video/speak0708-1
http://www.macstation.com.ar:16080/premioparadigmadigital/obras_ganadoras_2007
http://www.youtube.com/watch?v=TlZ9m5-R_E4
http://www.tecnoescena.com/danzayperfo08
http://www.alternativateatral.com/ver_nota.asp?codigo_nota=251
http://www.tecnoescena.com/ver_nota.asp?codigo_nota=53
http://www.hipertextos.com.ar
http://www.movimiento.org/boletin/boletin38.htm
http://www.youtube.com/watch?v=RdyDiHxVNOA

## CV (reducido)DE LOS INTEGRANTES h/2009

1) **ALEJANDRA CERIANI** aceriani@gmail.com

Actualmente se encuentra investigando en procesos de captación de movimiento, imagen y sonido en tiempo real. Invitada a el Festival Internacional de Video Danza en Uruguay, FIVU, Montevideo, octubre del corriente año, a realizar la performance interactiva PROYECTO HOSEO y a dictar un Workshops sobre proyecto WEBCAMDANZA.

Proyecto Speak han sido invitados para asistir nuevamente al encuentro internacional INTERFACE, CUERPO Y NUEVAS TECNOLOGIAS, en Santiago, Chile, octubre 2009.
Invitada por los directores Marcelo Delgado y Emilio García Wehbi para "El Matadero. Un Comentario". Obra dramático-musical. Estrenada en abril en el CCRRojas, 2009. Futuras presentaciones en el mes de septiembre en Rosario, Santa Fe; Teatro Argentino de La Plata y continuar con reposición en el Rojas en los meses de Octubre-noviembre.
Proyecto Webcamdanza es exploración desde las posibilidades de la cámara Web en cuestiones de encuadre, latencia de cuadros y edición sonora, en donde indaga sobre esta relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de "piezas audiovisuales". Invitada a participar del programa TEC-EN -ARTE en el Espacio Telefónica, dirigido por Patrica Hamkim.
En lo referente a lo académico, actualmente escribiendo la Tesis para presentar a fines de este año en el Magíster en Estética y Teoría de las Artes.
Becada por la UNLP para investigar sobre las vinculaciones Cuerpo y Tecnología, podrá reubicar las performance interactivas en desarrollo como material de campo, editando un texto como autora y compiladora en reseña a esta temática, en la Facultad de Periodismo de la UNLP, en el corriente año lectivo.

2) **FABRICIO COSTA ALISEDO** fcosta@computaciongrafica.com

Durante 2009 continuará en el desarrollo y en aplicar de manera artística el software gráfico de su creación: *Moldeo*; que tendrá un rol artístico y técnico pertinente en la obra *Speak 3.0*.
En mayo diseñó junto al artista Paulino Estela una instalación interactiva llamada *Rostros del Bicentenario* para la Secretaría de Cultura de la Nación en el marco de la última Feria del Libro en la Rural.
Participa en el CHELA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano) en una instalación múltiple llamada *Futuro* junto a artistas como Diego Alberti, Fabián Nonino, Paulino Estela y Luciano Azzigotti.
Comienza a dictar cursos sobre computación gráfica en el Centro Cultural de España, bajo la dirección de Emiliano Causa, que continuarán durante todo el 2009.

Nació en París, el 27 de Marzo de 1975. Es programador y artista digital, se formó en Ciencias de la Computación y Ciencias Físicas en la UBA. Creador y director de Moldeo, un software de tratamiento audio-visual en tiempo real y código abierto desarrollado en Argentina. Trabaja actualmente en Buenos Aires e integra varios grupos de investigación interdisciplinarios vinculados con el arte escénico, la música y la interactividad. Ha diseñado, programado e interpretado ambientaciones digitales de ópera con *Clone* de Alejandro Tantanián, en el C.E.T.C.; de música y danza en *Lado Jardín* de Cristián Drut en el C.C.Rojas; de teatro con *Crave* de Sarah Kane, obra que fue destacada en los premios Teatro del Mundo como mejor diseño espacial y escenografía.
También desarrolló obras interactivas como *Contemplación* de Ananké Asseff en Estudio Abierto y *Rueda de reconocimiento* de la misma autora en el Centro Cultural Recoleta.

3) **FABIÁN KESLER** fvkesler@gmail.com

Actualmente, está trabajando en Speak 3.0, obra interactiva performática que combina el teatro, la danza y la música y que se estrenará en julio de este año.
El año 2009 lo encuentra en al creación de una orquesta formada por computadoras, en rol de co-director junto al compositor Esteban Insinger. Este proyecto incluye: performances en vivo utilizando diferentes situaciones de espacialidad adaptadas a los lugares en donde sea presentado, instrumentos de creación propia y composiciones de tipo electrónico experimental.
Por otro lado, el estreno de la obra Un Latido Planetario, con dirección de Daniela Lieban, implicó un diseño sonoro y una música para un espacio no convencional como es la cúpula del Planetario de la ciudad de Buenos Aires, en interacción con cielos y diapositivas.
Participa con obras musicales de su autoría en la obra "Que estás en los cielos", del grupo "Fábrica Inaudita de Sonidos" en el Centro Cultural General San Martín.
Asimismo, continúa su trabajo en música y sonido junto a artistas plásticos, presentándose en el Palais de Glace junto al proyecto "Videografías de Cayetano Gerli", dentro de la Bienal de Arte Textil, y también en la muestra audiovisual "Inánime", de Marta Ares, en el Centro Cultural Recoleta.

Licenciado en composición electroacústica, diseñador sonoro, docente en diferentes áreas técnicas y artísticas par diferentes edades, tecladista, artista multimedia y diseñador de plantillas interactivas y sensores para la escena.
Ha compuesto e interpretado música en distintas agrupaciones de variados estilos musicales tanto en eventos musicales como en obras de danza y multimediales, y a pedido para obras de danza, teatro, videoarts, instalaciones, disc-jockeys, publicidad, arreglos musicales y pistas para grupos y cantantes, siendo varias de sus obras difundidas en varios países del mundo.
Ha editado su música de manera independiente y de manera comercial, en estilos que van desde música electroacústica, ambient, electrónica experimental, orquestal, ruidismo, bossa experimental, etc.
Como docente se especializa en armonía y ritmo, composición, espacialización, acústica, música con medios electrónicos, edición de audio, sensores interactivos aplicados a la escena, multimedia, música en artes combinadas, creación de sonidos (síntesis), estilos musicales tanto históricos como actuales, ejecución de teclados y performance, música y video, creación de DVD y software musical. Ha trabajado con grupos de estudio de diversas edades y ha diseñado y enseñado cursos de aprendizaje a distancia a alumnos de distintas partes del mundo. Ha recibido una beca de estudios del Ministerio de Cultura de España y un subsidio grupal de Prodanza como integrante del equipo de trabajo de la obra Speak 3.0.